

小学生とその保護者世代の運動遊びに関する質的・量的な変化

柴垣 真紀¹⁾ 春日 晃章¹⁾

Difference of quality and quantity in athletic plays
between children and the parents at the school child

Maki SHIBAGAKI¹⁾ and Kosho KASUGA¹⁾

1) 岐阜大学教育学部保健体育講座

Department of Physical Education, Faculty of Education, Gifu University

キーワード：運動遊び，小学生と親世代，質的・量的な変化

Key words: athletic plays, elementary school children and the parents,
difference of quality and quantity

I 緒言

近年，子どもたちは，外遊びを好まず，室内遊びを好む傾向にあるといわれる¹⁾。子どもたちの異年齢による遊び集団の形成は困難な状況であり，多くの子どもが，自宅でひとり遊びをするか，兄弟と遊ぶことが多い¹⁾。現代では，公園も生活道路も子どもたちにとっては安心して遊ぶことのできない場所になってしまっている²⁾。近年の急速な都市化や車社会の波により，子どもたちは遊び環境を奪われ，核家族化や少子化により，子どもたちは遊び集団の形成が困難になったことが挙げられる¹⁾。子どもたちが楽しく遊びを成立させるために必要な時間・空間・仲間という3つの“間”が失われてきている³⁾。さらに，社会の学力偏重志向が強くなり，子どもが塾や習い事に通う時間が膨張し，子どもの遊び時間を減少させている。現在の子どもが好む遊びは，室内でできる擬似体験型のゲーム機遊びや携帯メールによる遊び，テレビ，漫画など視聴覚機器や雑誌類が大きな割合を占めており，仲間の顔が見える対人的な遊びではなくなってきた^{1) 4)}。

現代社会における様々な環境に対処する能力は，自分を守る能力でもあり，このような能力は日常生活での運動遊びやスポーツ活動で培われていくものである⁵⁾。運動遊びは，一定のス

キルや体力が要求され，遊びを教えたり，教えられたり，切磋琢磨することによって子ども同士のコミュニケーション能力を育てると同時に子ども相互の理解を深め，子どもの社会化を促すことができる⁶⁾。

小林らが全国小・中・高校生1万人を対象に新体力テストと様々な内容の意識調査を同一対象に実施した調査では，体力が低い子どもたちは学習を含めて物事に取り組む意欲が低く，友達をつくるといった社会性の能力も低いという結果を得た。遊びやスポーツを含む身体活動量の減少は単に子どもの身体に悪影響を及ぼすだけではなく，遊びや身体活動を通して培われるべき人と人とのコミュニケーション能力や心の発達の機会を減少させる結果になると思われる⁸⁾。

穂丸ら⁹⁾は，全国都道府県の幼稚園，保育所を対象に「日本における伝承遊びの実施状況と保育者の認識」の調査を実施し，各世代間に遊びの様式の差が生じていることを報告している。

子どもの体力が低いということは昔と遊びの種類，量および質が異なっているからではないかと推測される。しかし，現代の子ども遊びに関して，質的・量的な側面から調査した研究は少なく，さらに，その親世代との違いについて検討した研究はほとんどない。

本研究の目的は、昔から伝わる運動遊びに関して、小学生とその保護者世代の質的・量的な変化を明らかにするため、各種運動遊びの実施率、遊びの場所、頻度、時間、および仲間の違いを検討することである。

II 方法

1 対象

本研究の被験者は、G県G市内の2小学校に所属する小学生819名とその保護者819名の総計1638名であった。調査は2009年7月上旬から同年10月上旬に実施した。小学校の学校長に前もって研究の意義などを説明し、同意を得て調査した。

2 アンケート調査

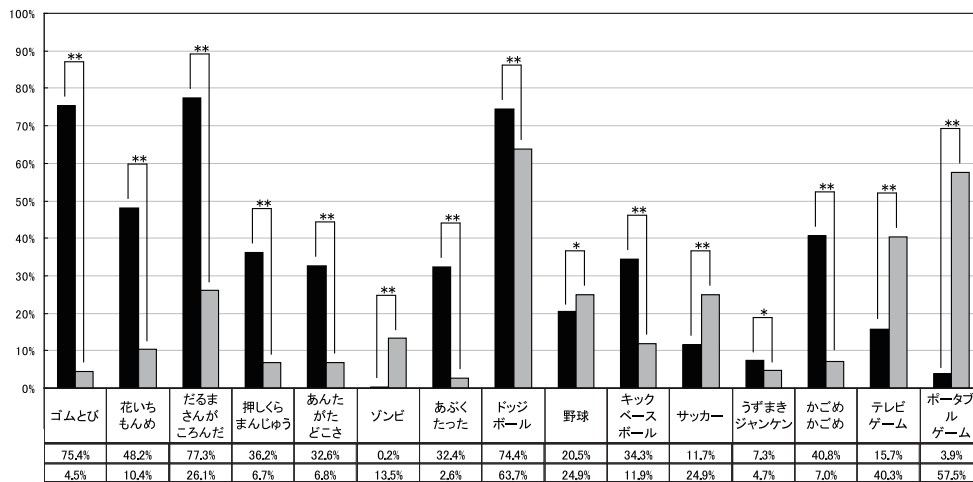
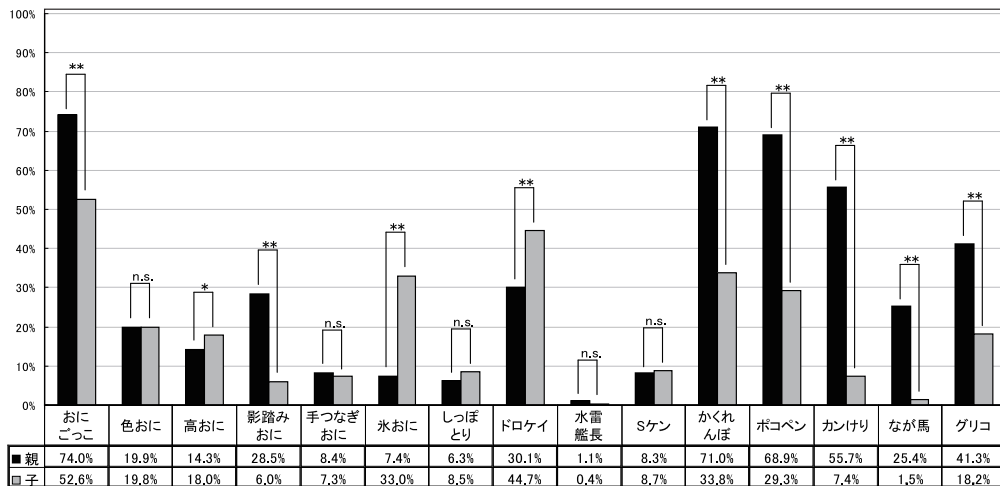
本研究では小学生とその保護者の両方に対し

てアンケート調査を実施した。アンケートの質問項目は保護者用と子ども用を用意し、双方に各種運動遊びの実施率(図1参照)、遊びの場所(図2参照)、遊びの頻度、遊び時間、遊び仲間の人数を問う質問項目を設けた。なお、保護者用と子ども用の質問項目は全て対応していた。また、参考のため、テレビゲーム、ポータブルゲームの実施率も調査した。

回答方法は伝承遊びの実施率、遊びの場所に関しては複数の回答項目を設け、複数回答可とし、当てはまるもの全てを選択させた。

3 解析方法

子どもと親の遊びがどう変化したのかを検討するため、各種遊びに関する子どもと親の実施率、遊び場所の度数をもとに、 χ^2 検定を適用した。子どもと親の遊び得点、遊び時間、仲間の



注) **: P<0.01 * : P<0.05 n.s. : non significant ■親世代 ■子ども世代

図1 親世代と子ども世代の遊び実施率

人数，ゲーム実施時間において，対応のない2群の平均値の差の検定を適用した．ここでの遊び得点は，遊び実施率において選択した回答項目の合計を得点として示したものであり，遊び時間は，頻度と時間の調査から1週間あたりの時間で表したものである．

なお，本研究の統計有意水準は全て5%未満とした．また，本研究のデータ解析はエクセル統計2008（SSRI社製）を用いて行った．

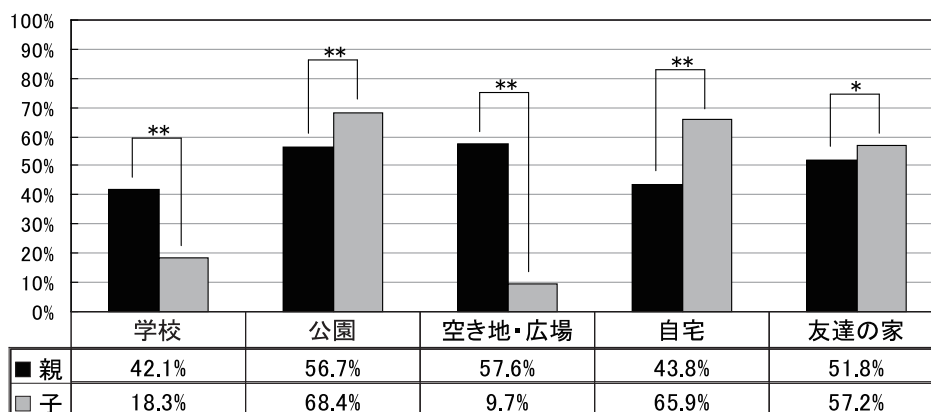
III 結果と考察

本研究で実施した親世代と子ども世代の「遊び実施率」の結果を図1に示した．

図1から，遊び実施率が50%を超えるものは，親世代ではおにごっこ（74.0%），かくれんぼ（71.0%），ポコペン（68.9%），カンけり（55.7%），ゴムとび（75.4%），だるまさんがころんだ（77.3%），ドッジボール（74.4%）の7種類であるのに対し，子ども世代ではおにごっこ（52.6%），ドッジボール（63.7%）の2種類のみであった．この点から，現代の子どもたちの遊びの種類は減少し，外遊びも減少傾向にあると考えられる．また，子ども世代では，ポータブルゲームの実施率が50%を超えていることから，屋内に持ち運んでどこでもでき，仲間なしで1人でもできるような遊びに変化してきていると考えられる．また，子ども世代において氷おに，ドロケイ，ゾンビなどの遊びが親世代に比べ増えていることから，おにごっこのように走り続ける遊びではなく，捕まったら止まる，仲間を助けるといっ

た遊びが好まれているように思われる．しかし，全体的にみて子ども世代よりも親世代の遊び実施率が高い点から，子どもの運動遊びは減少傾向にあることが考えられる．

個々の遊びを比較すると，親世代の方が子ども世代に比べ有意に実施率が高かったものは，おにごっこ，影踏みおに，かくれんぼ，ポコペン，カンけり，なが馬，グリコ，ゴムとび，花いちもんめ，だるまさんがころんだ，押しくらまんじゅう，あんたがたどこさ，あぶくたった，ドッジボール，キックベースボール，うずまきジャンケン，かごめかごめであった．次に，子ども世代の方が親世代に比べ実施率が高かったものは，高おに，氷おに，ドロケイ，ゾンビ，野球，サッカー，テレビゲーム，ポータブルゲームであった．これら8種目のうち2種目は電子ゲームであり，身体活動を要するものは6種目ということになる．子ども世代の方が親世代に比べ実施率が高かったものの中で，最も実施率の差が大きかった遊びは氷おにであるが，実施率は33.0%であり全体的にみて高い数値を示しているわけではない．ゾンビについては親世代の実施率は0.2%であることから子ども世代が新しく生み出した遊びではないかと考えられる．また，親世代と子ども世代で有意な差がみられなかったものは，色おに，手つなぎおに，しっぽとり，水雷艦長，Sケン，であるが，どの遊びも親世代，子ども世代ともに遊び実施率がもともと低いため，ほとんど差が出なかったと考えられる．これらから，親世代の方が遊び実施率



注) **: P<0.01 * : P<0.05

■親世代 ■子ども世代

図2 親世代と子ども世代の遊び場所

が有意に高いものが回答項目の過半数を超え、明らかに親世代の方が様々な遊びを経験し、遊び込んだ子ども時代を過ごしていたと考えられる。また、ゴムとび、だるまさんがころんだにおいては親世代と子ども世代の実施率に50%を超える差があり、世代を超えて伝承されなくなっていると考えられる。

親世代と子ども世代の「遊び場所」の結果を図2に示した。

親世代の方が子ども世代に比べて有意に高かった場所は学校、空き地・広場であった。昔は学校での下校時刻の決まりが現代ほど厳しくなかったことや空き地・広場などが家の周りにたくさんあったことなどが考えられる。次に、子ども世代の方が親世代と比べて有意に高かった場所は公園、自宅、友達の家であった。公園を遊び場所として利用する子どもが増加していることから運動遊びをすることよりも遊具などで遊ぶことが増えていることが考えられる。また、自宅、友達の家で遊ぶ子どもが増加していることから屋内遊びの増加、狭い範囲でできる遊びを中心に遊んでいると考えられる。さらに、テレビゲームなどを友達とすることも増え、ゲーム遊びに興じているのではないかと考えられる。

親世代と子ども世代の遊び得点、遊び時間、仲間の人数、およびゲーム実施時間の平均値の結果を表1に示した。

親世代と子ども世代の遊び得点、遊び時間、仲間の人数、およびゲーム実施時間のいずれの項目においても有意な差が認められた。遊び得点について、親世代の平均値は9.66点、子ども世代の平均値は5.01点であった。これは、親世代の方が子ども世代よりも多くの遊びを実施し

ていたことを示しており、子ども世代に伝承されている遊びが減少していると考えられる。また、少子化の問題などから、集団運動遊びの減少がうかがえる。遊び時間について、親世代の平均値は8.78時間、子ども世代の平均値は5.00時間であった。これは、親世代の方が子ども世代よりも屋外で遊んでいた時間が長いことを示しており、現代の子どもの外遊びが減少してきていると考えられる。現代の体力低下問題は、このような活動量の減少に起因しているものと推測される。仲間の人数について、親世代の平均値は4.48人、子ども世代の平均値は3.82人であった。これは、親世代の方が子ども世代よりも仲間の人数が多いことを示しており、子どもたちの遊び仲間が減少してきていると考えられる。ゲーム実施時間は、親世代の平均値は1.21時間、子ども世代の平均値は2.77時間であった。これは、子ども世代の方が親世代よりもゲームをする時間が長いことを示しており、ゲームが子どもたちの遊びとして普及しており、これが子どもたちの外遊びの時間を奪っているもののひとつであると考えられる。以上の結果から、親世代の平均値を子ども世代の平均値が上回ったものは、ゲーム実施時間のみであった。現代の子どもはゲームが普及したことにより、屋外で遊ぶ機会が減り、遊びの種類、仲間の人数も減少しているのではないかと考えられる。こういったことにより、今まで伝承されてきた遊びが伝承される機会が減り、伝わる種類が少なくなっていると思われる。

以上の結果を受け、子どもたちは体を動かして遊ぶことよりも簡単にできる電子ゲームをする傾向にあることがわかった。外で運動遊びを

表1 親世代と子ども世代の項目別平均値

| 項目 | 親世代 | 子ども世代 | |
|-------------|------|-------|----|
| 遊び得点 (点) | 9.66 | 5.01 | ** |
| 遊び時間 (h) | 8.78 | 5.00 | ** |
| 仲間の人数 (人) | 4.48 | 3.82 | ** |
| ゲーム実施時間 (h) | 1.21 | 2.77 | ** |

注) **: P<0.01

することよりも屋内でゲームをするほうが楽しいと感じてしまっているからであろう。したがって、これから子どもたちに運動遊びの楽しさを伝えていくことが重要であり、とりわけ、親世代から伝承されていない多くの運動遊びのルールや遊びのコツなどを学校教育の中でも教示する必要がある。これらの活動を通して、運動遊びの有効性、多様性、仲間とのかかわりの楽しさを教えていく必要があると思われる。

IV まとめ

子ども世代よりも親世代の遊び実施率が高い点から、子どもの運動遊びは減少傾向にあり、外遊びも減少傾向にあることが示唆された。

現代の子どもはゲームが普及したことにより、屋外で遊ぶ機会が減り、遊びの種類、仲間の人数も減少しているのではないかと考えられる。こういったことにより、今まで伝承されてきた遊びが伝承される機会が減り、伝わる種類が少なくなっていると思われる。

参考文献

- 1) 花井忠征 (2008) 子どもの遊び環境と社会性. 子どもと発育発達, 6 (3): 151-154
- 2) 渡部達也 (2006) 体力をつけるための遊びってなんだろう?. 体育科教育, 10: 50-53
- 3) 中神勝 (2009) 子どもの力～健やかな高齢者に学ぶ～. 子どもと発育発達, 7 (1): 72-74
- 4) 小林寛道 (2008) 子どもにとってなぜ運動は必要か. 体育の科学, 58 (5): 300-304
- 5) 藤井勝紀 (2008) 子どもの体力と生活の変化. 子どもと発育発達, 6 (2): 87-93
- 6) 中村和彦 (2006) 子どもの体力と身体能力のいま. 体育科教育, 10: 10-15
- 7) 加賀谷淳子 (2008) ここまで危ない! 子どもの体力. 体育科教育, 11: 14-18
- 8) 穂丸武臣・丹羽孝・勅使千鶴 (2007) 日本における伝承遊び実施状況と保護者の認識. 人間文化研究, 7: 57-78